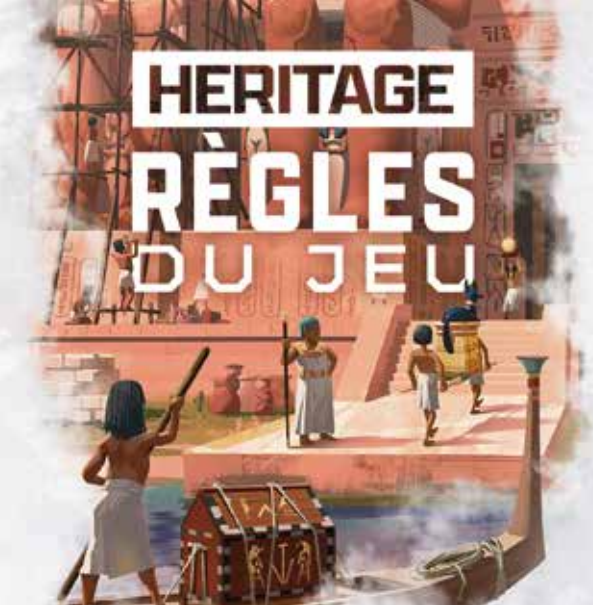


Les coffres antiques sont les gardiens du savoir, préservant la sagesse qui perdure à travers les âges. Ils incarnent la transmission et gardent jalousement un précieux héritage.

Ce livret de règles décrit les éléments de jeu spécifiques à cette extension, les mises en place pour les deux modes Solo ainsi que les règles spécifiques qui diffèrent du jeu de base.



2 MATÉRIEL

36 CARTES BÂTISSEUR

27 cartes *monument* (, et)
9 cartes *artefact* ()



12 CARTES CONNAISSANCE

6 cartes de niveau I
6 cartes de niveau II



Mode Solo uniquement

15 CARTES COFFRE



1 CARTE TEMPS





1 DÉ DÉCONNAISSANCE

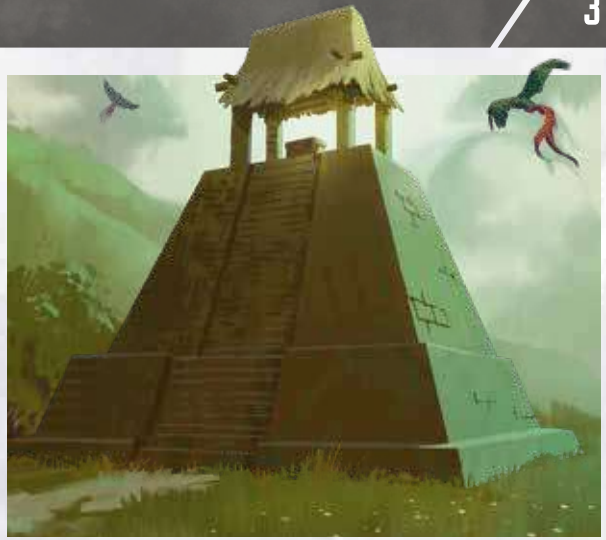
NOUVELLES CARTES BÂTISSEUR ET CONNAISSANCE

Les cartes Bâtisseur et Connaissance de cette extension ajoutent de nouvelles combinaisons et ouvrent de nouvelles opportunités stratégiques pour vos prochaines parties, aussi bien à plusieurs qu'en solo.

Lors de la mise en place, mélangez les **36 cartes Bâtisseur** et les **12 cartes Connaissance** de cette extension aux autres cartes du jeu de base dans leurs paquets correspondants.

Les cartes de cette extension sont reconnaissables au symbole situé dans le coin inférieur droit des cartes.

Si vous ne jouez pas en mode solo, rangez le **dé**, les **cartes Coffre** et **Temps** dans la boîte.



DOUBLE TEMPORALITÉ

Certaines cartes de cette extension ont des effets avec plusieurs temporalités.

Ces effets peuvent s'appliquer à plusieurs moments de la partie. Lorsque cela se produit, appliquez les effets indiqués par la temporalité. Si plusieurs de vos effets sont actifs en même temps, choisissez leur ordre de résolution.





Exemple : *Adrien réalise l'action* **CRÉER**. *Il joue la carte* monument Abou Simbel *sur sa Frise et il applique immédiatement l'effet* ϟ *de la carte. Il choisit la carte* Alphabet sudarabique, *une des cartes Connaissance de niveau* ***II*** *disponibles, et il la place sur* Abou Simbel.
*Plus tard dans la partie, lorsqu'*Abou Simbel *entre en* ***DÉCLIN*** , *Adrien regarde s'il satisfait les conditions de la carte Connaissance.*
Il a bien 5 Connaissances du même type dans sa collection et ajoute donc la carte Alphabet sudarabique *à sa collection de cartes Connaissance.*





Les modes Solo d'*Ancient Knowledge* vous permettent de lutter seul face aux affres du temps et vous proposent 2 manières de jouer :

MODE DÉFI Le mode **Défi** vous propose d'atteindre des objectifs prédéfinis à travers 10 défis.

MODE HÉRITAGE Le mode **Héritage** vous propose d'enchaîner jusqu'à 15 parties en remplissant tous les objectifs.

Le texte en dehors des cadres de couleur concerne les deux modes de jeu. Les ***cadres bleus*** *concernent uniquement le* ***mode Défi*** *et les* ***cadres rouges*** *le* ***mode Héritage****.*

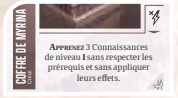
CARTES COFFRE

Les 15 cartes Coffre représentent des artefacts que vous possédez, mais auxquels vous n'avez pas encore accès. Elles agissent différemment selon l'endroit où elles se trouvent dans votre zone de jeu.



Quand une de ces cartes est sur un des emplacements de votre plateau, la **partie supérieure de la carte** vous indique un objectif à atteindre pour remporter la partie. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes Objectif à valider.

Exemple : *Adrien a les cartes* Coffre de Myrina C *et* Coffre de Khâtaouy K *sur son plateau. À la fin de sa partie, il a* 5 monuments *encore présents dans sa Frise et* 10 *dans son Passé. Comme il a validé les conditions de ces deux , il remporte ce défi et il peut noter son score total.*



Quand une de ces cartes est en dessous de votre plateau, **sa partie inférieure** vous indique l'effet que vous pouvez utiliser suivant sa temporalité. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes en dessous de votre plateau.

CARTE TEMPS

La carte Temps représente le temps qui passe.

Au cours du jeu, elle va se décaler dans votre Frise du Temps et entrer 3 fois en **DÉCLIN**. Elle sert de compte-tour et annonce la fin de la partie après **16 tours de jeu**.



1 Mettez en place les éléments du jeu de base normalement (voir page 5 du livret d'*Ancient Knowledge*) et laissez le **dé Déconnaissance** à côté de votre plateau de jeu Bâtisseur.

MODE DÉFI

2 Sélectionnez un des défis du tableau de la **page 19** de ce livret et prenez les cartes indiquées dans la ligne du défi (pour une première partie, nous vous conseillons de débuter avec le défi 1 : *Nouvelle ère*, qui utilise les cartes A et B).

- Placez les cartes indiquées dans la colonne du tableau, de droite à gauche, sur les emplacements réservés habituellement aux de votre plateau. Ces emplacements ne seront pas disponibles pour y placer des .

Ces cartes indiquent les objectifs (situés dans la partie supérieure) que vous devez atteindre pour gagner la partie.

- Placez les cartes indiquées dans la colonne du tableau de droite à gauche en dessous de votre plateau, de manière à cacher le haut de la carte et à n'en voir que l'effet.

Ces cartes ont des effets (situés dans la partie inférieure) que vous pourrez utiliser durant votre partie.

- Choisissez si vous jouez avec une main de départ (, , , ou) ou avec une main classique (notée), (voir page 5 du livret d'*Ancient Knowledge*).

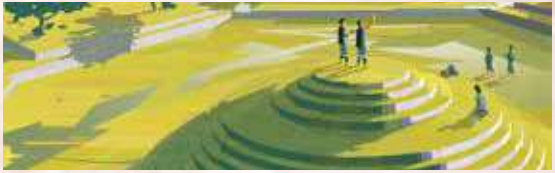
MODE HÉRITAGE

2 Après la distribution des cartes Bâtisseur durant la mise en place, et avant de défausser des cartes, mélangez les 15 cartes et piochez-en 5 (lors des parties suivantes, mélangez les cartes restantes).

3 Après en avoir pris connaissance, sélectionnez **1 à 5 cartes** et placez-les de droite à gauche sur les emplacements réservés habituellement aux de votre plateau.
Ces emplacements ne seront pas disponibles pour y placer des . **Attention**, si vous sélectionnez 5 objectifs, vous ne pourrez donc pas placer de pendant le début de partie.

4 Laissez de côté les cartes que vous n'avez pas sélectionnées, vous n'en aurez plus besoin avant la partie suivante.

Ces cartes indiquent les objectifs (situés dans la partie supérieure) que vous devez atteindre pour gagner la partie.

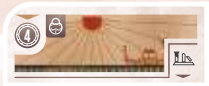


5 Placez la carte Temps sur le niveau inférieur de l'emplacement ④ de votre Frise dans le sens indiqué ci-dessous :



Exemple de mise en place du défi 1 : Nouvelle ère *du mode Défi.*











PHASE DE DÉCLIN ET CARTE TEMPS

La carte Temps symbolise le temps qui passe et indique quand la partie se termine.

La carte Temps n'est pas un *monument*, elle ne compte pas dans votre Passé et ne peut pas contenir de . Elle ne peut pas être la cible d'un effet de carte.

Lors de la PHASE DE DÉCLIN, décalez la carte Temps avec vos *monuments*.

Elle occupe un des 2 emplacements où elle se trouve et vous ne pouvez jamais la déplacer à l'aide de capacités de cartes (comme indiqué par le symbole).

Lorsque la carte Temps se trouve sur l'**emplacement** ① au début de la PHASE DE DÉCLIN, réalisez l'effet présent dans le sens de lecture :

1. Placez-la dans votre Passé. Au début de votre prochain tour, pivotez-la à 180° et placez-la sur l'emplacement ⑥.
2. Placez-la dans votre Passé. Au début de votre prochain tour, retournez-la sur son verso et placez-la sur l'emplacement ⑥.
3. Si c'est la troisième fois, pivotez-la à 180° et passez immédiatement à la FIN DE LA PARTIE.

PHASE DE DÉCONNAISSANCE

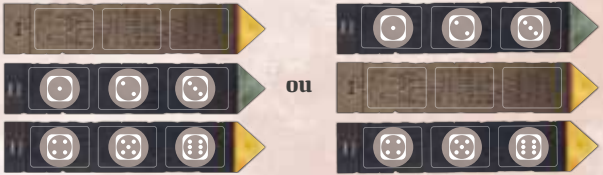


Une nouvelle phase vient s'ajouter à la fin de votre tour. Lancez le **dé Déconnaissance**. Défaussez la carte Connaissance de niveau **I** visible correspondant au résultat du dé en suivant le schéma suivant :





À partir du **MILIEU DE LA PARTIE** (voir page 9 du livret de règles d'*Ancient Knowledge*), quand vous avez retourné une tuile Connaissance de niveau **I** sur sa face ▲ visible, appliquez désormais le résultat du dé Déconnaissance uniquement sur les cartes de niveau **II** jusqu'à la fin de la partie, en suivant les schémas suivants :



- Si le dé indique un emplacement sans carte Connaissance, rien ne se passe.
- Comme dans les règles du jeu de base, si une tuile ne contient qu'une seule carte, défaussez-la pour mettre 3 nouvelles cartes Connaissance à la place.

Vous pouvez ensuite commencer un nouveau tour.

Exemple : *À la fin de son premier tour de jeu, Adrien lance le dé Déconnaissance et obtient un 2. Il défausse la carte comme indiqué par le dé. Lors de son second tour, il lance une nouvelle fois le dé Déconnaissance et obtient de nouveau un 2. Comme il n'y a pas de carte sur cet emplacement, rien ne se passe. Plus tard dans la partie, il lance le dé Déconnaissance et obtient un 3. Il défausse la carte comme indiqué par le dé. Il ne reste alors plus qu'une carte sur la tuile, et il défausse la dernière carte pour compléter cette tuile avec 3 nouvelles cartes.*



MODE HÉRITAGE

MILIEU DE LA PARTIE – CHOIX DES OBJECTIFS

Vous pouvez abandonner un ou plusieurs objectifs qui vous semblent inatteignables au moment du **MILIEU DE LA PARTIE**.

Si vous avez au moins 7 *monuments* dans votre Passé, juste après avoir retourné une tuile Connaissance (et uniquement à ce moment-là), vous pouvez défausser un ou plusieurs sur les emplacements de votre plateau. **Vous devez cependant toujours garder au moins 1 sur votre plateau.**

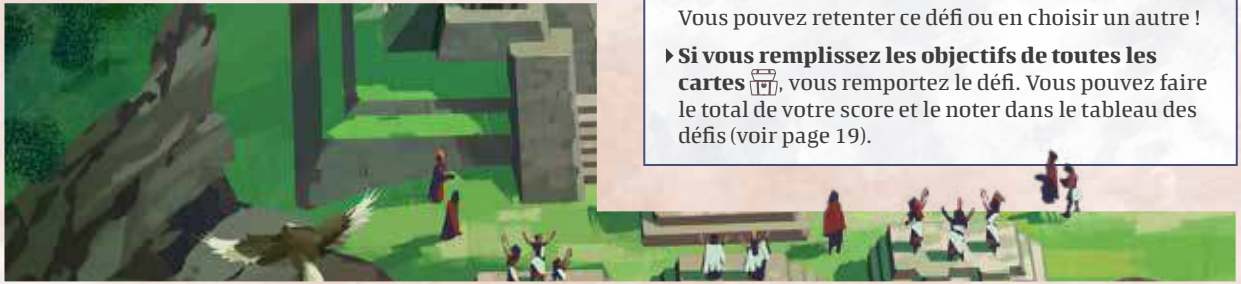
Remettez les cartes ainsi défaussées dans la boîte. Vous n'avez plus à réaliser ces objectifs.

Note : *Vous ne pouvez jamais défausser de cette manière les cartes situées sous votre plateau.*

Exemple *: Adrien a 7 cartes dans son Passé à la fin de son tour. Après avoir retourné une tuile Connaissance face visible, il peut choisir de défausser des cartes de son plateau. Il a commencé la partie avec 4 sur ses emplacements . L'objectif de la carte* Étendard d'Ur*, qui lui demande d'avoir au moins 6 dans son Passé, lui semble inatteignable. Il décide donc de défausser cette carte et de continuer sa partie avec 3 sur son plateau. Cela lui permet par la même occasion d'avoir un emplacement de nouveau disponible.*

Dès que la carte Temps entre en **DÉCLIN** pour la troisième fois, la partie prend fin. Vérifiez si vous avez validé l'ensemble des objectifs des cartes sur votre plateau, puis procédez au décompte final.

Vérifiez un à un les objectifs des cartes de votre plateau.



MODE DÉFI

- **Si vous ne remplissez pas les objectifs d'au moins 1 carte de votre plateau,** vous avez échoué. Vous pouvez tout de même faire le total de votre score si vous le souhaitez, sans l'ajouter au tableau des défis.
  Vous pouvez retenter ce défi ou en choisir un autre !
- **Si vous remplissez les objectifs de toutes les cartes**, vous remportez le défi. Vous pouvez faire le total de votre score et le noter dans le tableau des défis (voir page 19).

MODE HÉRITAGE

- **Si vous ne remplissez pas les objectifs d'au moins 1 carte de votre plateau**, vous avez perdu, et votre campagne s'arrête ici.
  Faites le total de votre score, comptez le nombre de cartes dont vous avez réussi les objectifs jusque-là et notez le nombre dans le tableau.
  Vous pouvez recommencer le mode Héritage en mélangeant les 15 cartes pour essayer de battre votre précédent score.
- **Si vous remplissez les objectifs de toutes les cartes**, vous remportez immédiatement la partie.
  Vous pouvez faire le total de votre score et le noter dans le tableau de campagne (voir page 20). **Attention**, votre score aura une incidence sur la partie suivante.

PRÉPARER LA PARTIE SUIVANTE

À la fin de votre partie, défaussez les cartes situées sous votre plateau (celles que vous n'avez pas défaussées pour utiliser leur effet).

Ensuite, gardez les cartes dont vous avez rempli les objectifs. Au début de votre prochaine partie, placez-les sous votre plateau de manière à n'en voir que l'effet dans leur partie inférieure.

L'effet est décrit à la page 22.



SCORE	TITRE	MALUS pour la partie suivante
≥ 60 ✲	**BÂTISSEUR**	Aucun
55 à 59 ✲	**ARCHITECTE**	Durant la mise en place, défaussez 1 carte Bâtisseur supplémentaire.
50 à 54 ✲	**CRÉATEUR**	Durant la mise en place, défaussez 2 cartes Bâtisseur supplémentaires.
45 à 49 ✲	**FONDATEUR**	Durant la mise en place, défaussez 1 carte Bâtisseur supplémentaire et placez la carte Temps en (3) au lieu de (4).
< 45 ✲	**MAÇON**	Durant la mise en place, défaussez 2 cartes Bâtisseur supplémentaires et placez la carte Temps en (3) au lieu de (4).



MODE DÉFI - *Exemple de fin de partie*

	Adrien
	39
	25
	11
	5
	-4
Σ	76

Adrien vient de terminer sa partie du défi 2 : Enfouisseur d'artefacts *avec la main de départ* .

Il valide les objectifs des cartes C *et* D *sur les emplacements de son plateau.*

Il fait ensuite le total de ses points de victoire. Son score final est de 76 .

Il marque donc son score dans le tableau de la page 19 de la manière suivante :

		MISE EN PLACE		SCORE				
N°	NOM							
1	Nouvelle ère	A	B					
2	Enfouisseur d'artefacts	C, D	B, E			76		
3	Destin hasardeux	A, F	C, G, H					
4	Bonne aventure	B, G	I, J					

MODE HÉRITAGE - *Exemple de fin de partie*

	Adrien
	29
	18
	31
	1
	-32
Σ	47

Adrien vient de terminer la 3e partie de sa campagne en mode Héritage. Il valide les objectifs des cartes A, I *et* D *sur les emplacements de son plateau. Il les garde pour les placer sous son plateau pour sa prochaine partie. Il n'a pas utilisé la carte* N *sous son plateau. Elle est donc défaussée. Il fait ensuite le total de ses points de victoire. Son score final est de 47 . Il marque donc son score dans le tableau de la page 20 de la manière suivante :*

		SCORE									
N°	JOUEUR	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
1	Adrien	57	61	47							

Avec son score de 47 , Adrien commencera sa 4e partie avec 5 cartes Bâtisseur *en main et avec la carte* Temps *sur l'emplacement* 3, *comme indiqué dans le tableau des malus de la page 15.*

MODE HÉRITAGE

Si vous devez ranger le matériel entre deux parties de votre campagne, séparez les cartes en trois paquets distincts :

- un paquet avec les cartes que vous n'avez jamais sélectionnées lors de la mise en place ou que vous avez abandonnées (et qu'il vous reste à faire) ;



- un paquet avec les cartes dont vous avez atteint les objectifs et que vous devrez placer sous votre plateau pour la prochaine partie (déverrouillés) ;



- un paquet avec les cartes qui ont été défaussées (dont vous avez appliqué les effets ou qui étaient sous votre plateau et que vous n'avez pas utilisées).



HÉRITAGE DES ANCIENS

Vous pouvez terminer le mode Héritage en seulement 3 parties (en sélectionnant 5 en début de partie), mais cela demande une très grande maîtrise du jeu !





MODE DÉFI

Après avoir sélectionné un défi lors de la mise en place, vous pouvez décider de jouer avec une **main de départ** , , , ou avec une main classique (voir page 5 du livret d'*Ancient Knowledge*). Lorsque vous avez réussi un défi, retentez-le avec une autre main de départ et notez votre score dans la case correspondante.

Exemple : *Adrien a réussi le défi 1 avec la main de départ .*
Il note donc son score de défi dans cette case. Pour sa prochaine partie, il décide de faire de nouveau le défi 1, mais avec une main classique (6 cartes sélectionnées parmi 10).



		MISE EN PLACE		SCORE							
N°	NOM										
1	Nouvelle ère	A	B								
2	Enfouisseur d'artefacts	C, D	B, E								
3	Destin hasardeux	A, F	C, G, H								
4	Bonne aventure	B, G	I, J								
5	Maître du savoir perdu	C, K	L, M								
6	Gardien du savoir	H, N	C, E								
7	Architecte de précision	A, E	I								
8	Maître des connaissances	L, M	K, N								
9	Expert des pyramides	I, J	A, B								
10	Grand Bâtisseur	A, E, F	aucun								

		SCORE														
N°	JOUEUR	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14	#15
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																

FIN DE CAMPAGNE
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15
/15



TEMPORALITÉ

×4 : Défaussez cette carte à tout moment. Appliquez son effet immédiatement. (Note : vous ne pouvez pas utiliser l'effet d'une carte située sur un emplacement).

EFFETS ET CIBLES

Ignorez toujours les effets des cartes qui ciblent des adversaires. Vous n'appliquez donc jamais leurs effets durant la partie.





HERMÈS TRISMÉGISTE

Si vous **Apprenez** la carte Connaissance *Hermès*, sélectionnez directement 2 cartes et défaussez les cartes restantes.



PALAIS DU POTALA

Si vous jouez la carte *monument* Palais du Potala et que vous devez ignorer la phase de **DÉCLIN**, décalez quand même la carte Temps d'un cran vers la gauche. S'il y a un ou plusieurs *monuments* sur l'emplacement, placez exceptionnellement la carte Temps sur un 3e emplacement au-dessus.

CRÉDITS



AUTEUR : Rémi Mathieu.
ILLUSTRATEURS : Emilien Rotival, Adrien Rives.
AGENCE : L'équipe ludique.
CHEF DE PROJET : Adrien Fenouillet.
GRAPHISTE : Vincent Mougenot.
RÉDACTEURS : Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu.
RELECTEURS : Xavier Taverne, Robin Leplumey.

REMERCIEMENTS : Je remercie Vincent de la chaîne YouTube *La ludothèque de Vincent et Mister Lou*, qui m'a soufflé l'idée du dé pour le mode Solo, ainsi que Shem Phillips qui aura créé le sien. Je remercie aussi mon petit bout qui fut la meilleure testeuse au monde.

©2024 IELLO SAS. Tous droits réservés.



SCORE	MALUS pour la partie suivante
≥ 60	Aucun
55 à 59	- 1 carte
50 à 54	- 1 carte + carte Temps en 3
45 à 49	- 2 cartes
< 45	- 2 cartes + carte Temps en 3

DÉBUT DE LA PARTIE





MILIEU DE LA PARTIE



MODE SOLO - DÉROULEMENT D'UN TOUR

A. PHASE D'ACTION (2)

B. PHASE DE CHRONIQUE

C. PHASE DE DÉCLIN

D. PHASE DE DÉCONNAISSANCE

FIN DE LA PARTIE 16 tours